

**LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE
VOCABULARIO BÁSICO Y EJERCICIOS DE ESCUCHA DE INGLÉS EN LOS
ESTUDIANTES DE GRADO SEIS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA RAFAEL
NUÑEZ**

DALIDA ROSA RIVERO GUZMAN

OSCAR LUIS GONZALEZ GALINDO

JORGE ELIECER ACOSTA ARIAS

ASESOR(A):

FLOR YOLANDA CLAVIJO ALONSO

MAGISTRA EN E-LEARNING

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

MONTERÍA

2015

Dedicatoria

La concepción de este proyecto está dedicada a Dios,
nuestros familiares, pilares fundamentales en nuestra vida.
Sin ellos, jamás hubiésemos podido conseguir lo que hasta ahora.
Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir
y destacar, no solo para nosotros, sino para nuestros hermanos y familia en general.
A ellos este proyecto, que sin ellos, no hubiésemos podido ser.

Agradecimientos

III

Quisiéramos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Dios, por habernos permitido cumplir con una de las metas propuestas en nuestra vida profesional. Primero y como más importante, nos gustaría agradecer sinceramente a nuestra tutora de Tesis, Msc. Flor Yolanda Clavijo, su esfuerzo y dedicación. Sus conocimientos, sus orientaciones, su manera de trabajar, su persistencia, su paciencia y su motivación han sido fundamentales para nuestra formación.

Ella ha inculcado en nosotros un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podríamos tener una formación completa. De igual manera agradezco profundamente a todas las autoridades correspondientes, por su apoyo durante nuestro tiempo de investigación.

Introducción	1
Capítulo 1. Problema	2
1.1. Problema	2
1.1.1. Formulación del problema.	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1. General.	4
1.2.2. Específicos.	4
1.3. Justificación	5
Capítulo 2. Marco referencial	7
2.1 Antecedentes	7
2.1.1 Internacionales.	7
2.1.2 Nacionales.	9
2.1.3 Local.	11
2.2 Marco contextual	12
2.2.1 Municipio de Montería.	12
2.2.2 Santa Lucia.	13
2.2.3 Institución educativa Rafael Núñez.	13
2.2.4 Estudiantes	14
2.2.5 Lineamientos Curriculares.	14
2.2.6 Estándares Educativos.	14
2.3 Marco teórico	19
2.3.1 Constructivismo y la educación a través de un OVA.	19
2.3.2 Experiencias en la enseñanza del mediante el uso de las TIC.	21
2.4 Marco legal	23
Capítulo 3. Diseño metodológico	26
3.1 Tipo de investigación	26
3.2 Población y muestra	26
3.2.1 Población.	26
3.2.2 Muestra.	27
3.3 Instrumentos.	27
3.4 Análisis de resultados	27
3.5 Diagnóstico	31
Capítulo 4. Propuesta	32
4.1 Título de la propuesta.	32
4.2 Descripción	32
4.3 Justificación	32
4.4 Objetivo.	33
4.5 Estrategias y actividades	33
4.5.1 Estrategias.	33
4.5.2 Cronograma.	36
4.6 Contenidos	37
4.7 Personas responsables	39

4.8	Beneficiarios	38
4.9	Recursos.....	39
4.10	Evaluación y seguimiento.....	39
4.10.1	El ciclo PHVA planear-hacer-verificar-actuar.....	39
4.10.1.1	Planear.....	40
4.10.1.2	Hacer.....	41
4.10.1.3	Verificar.....	41
4.10.1.4	Actuar.....	41
Capítulo 5.	Conclusiones	42
5.1	Conclusiones	42
5.2	Recomendaciones	44
Lista de referencias	45

Resumen

El aprendizaje de una segunda lengua, en este caso inglés, lleva tanto al estudiante como al profesor a plantear nuevos retos para enfrentarse de una manera competente a una sociedad que cada vez exige sujetos más preparados y con ideas innovadoras; de esta manera, el docente ha visto la necesidad de capacitarse para dar una adecuada orientación a sus estudiantes y nosotros en particular como gestores de este proyecto emprendimos la labor de facilitar esta tarea colocando a disposición de la institución y en particular de los estudiantes una herramienta multimedial que combine herramientas como Flash, Educaplay de una manera interactiva que permita en el estudiante el alcance de este objetivo

Descriptor: Diseño, implementación, herramienta, multimedia, inglés, vocabulario, actividades, bilingüismo, enseñanza, talleres

Learning a second language, in this case English , he leads both the student and the teacher to pose new challenges to deal competently with a society that increasingly demands more prepared with innovative ideas and subjects ; in this way , the teacher has seen the need for training to give proper guidance to their students and us in particular as managers of this project undertook the work to facilitate this task of making available the institution and in particular students a tool mutimedial that combines tools like Flash, Educaplay in an interactive manner that allows the student to reach this objective

Descriptors: Design, implement, tool, multimedia, English, vocabulary , activities, bilingualism, teaching, workshops

Lista de tablas

VIII

Tabla 1. Forma de practicar inglés.....	27
Tabla 2. Formas de aprendizaje del idioma inglés.....	28
Tabla 3. Intensidad horaria en la práctica de inglés.....	28
Tabla 4. Gustos por la práctica de inglés	28
Tabla 5. Forma de aprendizaje de inglés a través del computador	29
Tabla 6. Donde prácticas inglés	29
Tabla 7. Con que tipo de texto prácticas inglés	29
Tabla 8. Textos preferidos en tus prácticas de inglés	30
Tabla 9. Cómo le gusta realizar sus prácticas de inglés.....	30
Tabla 10. Le gustaría realizar lecturas de inglés en	30

Lista de graficas

IX

Gráfica 1. Forma de practicar inglés.....	27
Gráfica 2. Formas de aprendizaje del idioma inglés.....	28
Gráfica 3. Intensidad horaria en la práctica de inglés	28
Gráfica 4. Gustos por la práctica de inglés	29
Gráfica 5. Forma de aprendizaje de inglés a través del computador	29
Gráfica 6. Donde prácticas inglés	29
Gráfica 7. Con que tipo de texto prácticas inglés	30
Gráfica 8. Textos preferidos en tus prácticas de inglés	30
Gráfica 9. Textos preferidos en tus prácticas de inglés	30
Gráfica 10. Le gustaría realizar lecturas de inglés en	31

Lista de imágenes

X

Imagen 1. Municipio de Montería	12
Imagen 2. Santa Lucía.....	13
Imagen 3. Ubicación Institución	13
Imagen 4. Estudiantes	14

Introducción

La posibilidad de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la capacitación, abre la puerta a diversas modalidades de implementación del proceso de enseñanza – aprendizaje. Las TIC permiten más interacción con otras personas, y la posibilidad de compartir información relevante, dependiendo del propósito de cada individuo. También facilita el uso de diferentes enfoques de aprendizaje, como es el caso del aprendizaje colaborativo.

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos. En éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

Capítulo 1. Problema

1.1. Problema

En tiempos de la globalización, el país necesita desarrollar la capacidad de sus ciudadanos para manejar al menos una lengua extranjera. En este contexto, el Ministerio de Educación Nacional formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye nuevos Estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera: inglés.

Con este objeto, se ha adoptado el Marco Común Europeo como referente nacional e internacional; El cual propone elevar la competencia comunicativa en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes y las instituciones educativas, públicas y privadas, y todos los niveles que hacen parte del sistema: desde el Preescolar hasta el Superior.

Tratando de involucrar las partes antes mencionadas, el Ministerio de Educación ha tomado la iniciativa desde su ámbito. Sin embargo, es necesario el compromiso de diversos sectores, entre ellos los de comercio, cultura y comunicaciones, que estén dispuestos a enfrentar el nuevo desafío de Colombia.

En el caso del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, uno de los retos más frecuentes que afrontan los aprendices es el desarrollo de la habilidad de comprensión auditiva (Listening) y vocabulario, hecho que los autores de este estudio ha podido

corroborar a través de su experiencia como docentes en ejercicio de su práctica profesional con los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Rafael Núñez

Durante el período de tiempo laborado, se realizó una observación participante en el desarrollo de las clases de inglés en el Centro Educativo donde actualmente laboramos, de cual se desatacan los siguientes aspectos.

Se evidencia repetición en la metodología y utilización de recursos, donde el docente escribe en el tablero un tema a trabajar, tanto en inglés como en español, luego pronuncia y el estudiante repite para después copiar. No descartamos que la memoria sea un elemento esencial para el aprendizaje del idioma inglés. La memoria semántica es la que incorpora lo que se hace y lo se dice, establece relaciones entre conceptos – causalidad, inclusión, pertenencia, etc.

1.1.1. Formulación del problema.

¿Se podrá mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de estrategias didácticas mediadas por TIC?

1.2. Objetivos

1.2.1. General.

Fortalecer la enseñanza del idioma inglés para mejorar el aprendizaje de los estudiantes

1.2.2. Específicos.

- ✓ Diseñar estrategias didácticas mediadas por TIC como proceso mediador para la enseñanza del idioma inglés.

- ✓ Evaluar y seleccionar recursos multimediales para innovar el proceso de enseñanza del idioma inglés.

- ✓ Implementar un recurso tecnológico que permita la interacción e interactividad de los estudiantes para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3. Justificación

La globalización, la Internet, la televisión y la posibilidad de que los estudiantes e hijos gocen en un futuro de mayores y mejores oportunidades son factores que están influyendo para que los maestros y/o padres estén más interesados en darles la posibilidad de que hablen otro idioma, en especial el inglés.

La formación educativa que hoy en día reciben los niños debe ir más allá del aprendizaje de las materias básicas impartidas en la escuela, es necesario que los niños además de su idioma materno, expandan sus conocimientos aprendiendo otro idioma y que mejor que aquel que se habla en la mayor parte del mundo.

El aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, presenta una serie de ventajas que se puede mencionar dado el objeto de este trabajo. Una de ellas es que en el inglés, con respecto a otros idiomas, siempre se sabe un poco de vocabulario ya que aún sin darse cuenta, se usa el idioma de manera cotidiana y se ve en todos lados: anuncios espectaculares, comerciales, programas de radio y TV, revistas de casi todo tipo, en la computadora, en Internet.

El aprender este otro idioma, hace que los niños tengan conciencia de que el mundo no es todo igual, de que existe una apreciación por las diferencias y un entendimiento de otros puntos de vista diferentes al propio. En el futuro, el mercado de trabajos requerirá

de individuos que ya no solo dominen el inglés sino también que manejen eficientemente la tecnología y que relacionen ambas herramientas (inglés y tecnología) convirtiéndolas en su fortaleza.

El avance tecnológico de los últimos años, obliga a las Instituciones Educativas a ponerse a tono con las demandas sociales que caracterizan el momento actual, por esta razón la preocupación de desarrollar entre los estudiantes un grado óptimo de competencias tecnológicas, a parte de las también necesarias capacidades de orden ético, científico, social.

De esta manera y teniendo en cuenta las ventajas y razones anteriores, la enseñanza del inglés como segunda lengua empleando las nuevas tecnologías, lleva a las Instituciones Educativas a replantear la importancia de ésta y a desarrollar estrategias que involucren a docentes y estudiantes en el manejo de una segunda lengua.

Es desde este punto de vista que la creación de una herramienta multimedial entraría a jugar un papel muy importante como un medio que permita la enseñanza de comprensión auditiva, vocabulario básico de inglés, pues cada una de las actividades propuestas durante su desarrollo llevan al estudiante a interactuar de una manera lúdica y creativa lo que despierta el interés por el aprendizaje del vocabulario mediante uso eficaz de los recursos disponibles para tal fin.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales.

Nombre de la investigación: Las TIC en el aula de inglés.

Fecha de consulta: octubre -01-2012

Autor: Aurora Carretero Ramos

Año de publicación: sept-1 -2005

País: Barcelona - España

Resumen descriptivo: Esta investigación trata de abrir vías para la integración curricular de los medios y las tecnologías de la información y de la comunicación en un área específica como es la lengua inglesa. El objetivo es superar la visión excesivamente tecnológica e instrumental e introducir una vertiente activa, esto es, crítico y lúdico, en el proceso de enseñanza/aprendizaje que rentabilice las características y cualidades que presentan los medios en el marco de la didáctica de las lenguas.

Nombre de la investigación: La enseñanza del inglés en la diversidad: un reto nuevo.

Fecha de consulta: oct- 01-2012

Autor: Laura Pla

Año de publicación: abril- 1999

País: Barcelona - España

Resumen descriptivo: Esta investigación es un ejemplo, sólo esto. Pero un ejemplo que surgió de una práctica como docente, de la necesidad de dar respuestas a situaciones muy distintas, desde la Universidad hasta centros de Educación Secundaria en barrios marginales de Barcelona- España. Después vino el análisis teórico, que permitió entender por qué determinadas actuaciones daban buenos resultados en unas situaciones y en otras no.

Nombre de la investigación: Las TIC En La Enseñanza Del Inglés

Fecha de consulta: Septiembre -25-2012

Autor: Luz María Jiménez Gutiérrez y Laura Emilia Santander Stivalet

Año de publicación: 2010

Resumen descriptivo: A través del tiempo los medios audiovisuales como la televisión, el video, el DVD, han sido herramientas muy usadas y muy útiles en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Actualmente, las TIC han contribuido a desarrollar nuevas metodologías para dicho aprendizaje. Las TIC ayudan a desarrollar las habilidades receptivas y productivas de los alumnos a partir de la utilización de dichos soportes tecnológicos, porque facilitan la aceptación del idioma inglés como medio de comunicación mundial y sirven como herramienta imprescindible para el acceso a diversas fuentes de información; además de que los alumnos desarrollan la creatividad y su compromiso con su proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

2.1.2 Nacionales.

Nombre de la investigación: Diseño y aplicación de Ambiente Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la física en el grado décimo de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de la ciudad de Palmira- Valle del Cauca

Fecha de consulta: Septiembre -2011

Autor: Carlos Arturo Rico González

Año de publicación: 2010

Resumen descriptivo: Este proyecto encaminado a cambiar la didáctica de aprendizaje en la educación media busca encontrar una forma motivante y sencilla de aprender física, indaga en la mejor forma de realizar un espacio virtual llamativo para estudiantes adolescentes en edades desde los 13 a los 16 años de edad con el uso de redes sociales y buscadores en línea; herramientas de dominio público que logran de un modo eficaz también ayudar al docente en los procesos metodológicos y evaluativos que requiere la evaluación de la física en la educación media escolar.

Nombre de la investigación: el proyecto de aula una alternativa para el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el english support centre del colombo hebreo.

Autor: Edith Joanna Rico Hernández

Año de publicación: 2009

Resumen descriptivo: Este trabajo se enfoca dentro de la investigación-acción a través del desarrollo de una propuesta didáctica, el proyecto de aula, para el English

Support Centre (ESC) del Colegio Colombo Hebreo (CCH) de la ciudad de Bogotá-Colombia. El objetivo de esta investigación fue promover el uso del inglés en los estudiantes de primaria que asisten al ESC del colegio, algunos de ellos provenientes de Israel llegan al colegio con un nivel muy bajo de lengua. Para ello utilizan recursos digitales educativos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Nombre de la investigación: La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TIC

Fecha de consulta: Agosto- 22 -2012

Autor: Narciso M. Contreras Izquierdo.

Año de publicación: 2008

Resumen descriptivo: Las denominadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), presentes hoy día en todos los ámbitos de la sociedad, han afectado de forma notable el ámbito educativo. En este sentido, la enseñanza de lenguas extranjeras ha visto cómo en las últimas décadas las TIC han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa, que aprovecha las ventajas de estas modernas herramientas informáticas. La intención en esta investigación es analizar la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Extranjera, realizando una breve reflexión sobre su idoneidad y los recursos informáticos disponibles en la actualidad. Con esta investigación se encontró que las actuales corrientes de pedagogía lingüística abogan por una metodología comunicativa, lo que significa que se adquiere la lengua de manera práctica, comunicándose de forma parecida al uso natural de la lengua.

2.1.3 Local.

Implementación del TIC para la enseñanza del inglés en los grados 6 ° de la institución educativa santo tomas, san antero córdoba. El proyecto se enfoca en mostrar como la WEB 2.0 son de gran utilidad para la enseñanza del inglés. En los grados 6° de la Institución Educativa Santo Tomas, en el municipio de San Antero, en el departamento de Córdoba, Colombia.

SOTO BUENO, Cristian Andrés "el juego como herramienta didáctica" universidad San Buenaventura. El juego es una buena estrategia didáctica para la enseñanza de una segunda lengua (ingles) en estudiantes de básica primaria y generando una motivación e interés en la adquisición de este idioma.

Diseño y validación de material didáctico multimedia e hipermedia complementario para desarrollar la competencia lexical en el nivel 1ª de inglés de los cursos de extensión de la universidad libre En este proyecto se plantea el uso de un software educativo, el cual representa una herramienta tecnológica moderna usada en el fortalecimiento de habilidades en distintas áreas del conocimiento, específicamente en el área de Inglés como lengua extranjera, aludiendo así a las estrategias usadas en el aprendizaje de vocabulario de esta asignatura y a los estándares de la lengua extranjera en la educación colombiana.

2.2 Marco contextual

2.2.1 Municipio de Montería.

Imagen 1. Municipio de Montería



Fuente. Autores del proyecto (2015)

La ciudad de San Jerónimo de Montería es la capital del departamento de Córdoba, Colombia. Está ubicada al noroccidente del país en la región Caribe Colombiana, se encuentra a orillas del río Sinú, por lo que es conocida como la "Perla del Sinú", principal centro de comunicaciones del Caribe de Colombia.

Con una población de 441 301 proyectados al 2015 DANE. La ciudad, es el centro ganaderos, agroindustrial y cultural más importante de la región Caribe Colombiana. Es considerada la capital ganadera de Colombia, anualmente celebra la feria de la Ganadería durante el mes de junio. Es además, un importante centro comercial y universitario.

2.2.2 Santa Lucia.

Imagen 2. Santa Lucia

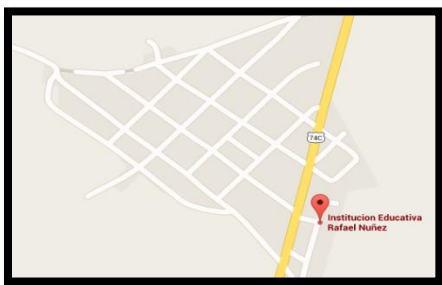


Fuente. Autores del proyecto (2015)

Es un corregimiento del municipio de Montería, departamento de Córdoba (Colombia). Como muchos de los sectores rurales del municipio de Montería, Santa Lucía se caracteriza por su gente alegre, trabajadora, honesta y apegada a su terruño que a través de sus ancestros ha sido depositaria de valiosas tradiciones.

2.2.3 Institución educativa Rafael Núñez.

Imagen 3. Ubicación Institución



Fuente. Autores del proyecto (2015)

La Institución Educativa Rafael Núñez está formada por dos sedes: la sede de bachillerato y la sede de primaria

2.2.4 Estudiantes

Imagen 4. Estudiantes



Fuente. Autores del proyecto (2015).

El grupo con el cual se trabaja el proyecto corresponde a los estudiantes del grado primero, cuyas edades oscilan entre 7 y 9 años. 21 en total (10 mujeres y 11 hombres).

2.2.5 Lineamientos Curriculares.

Orientaciones para el desarrollo curricular (conceptos básicos, enfoques, pedagogía de las lenguas extranjeras, supuestos que permitieron el diseño de los indicadores de logro, nuevas tecnologías).

2.2.6 Estándares Educativos.

Los estándares están definidos como criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes. Establecen el punto de referencia entre lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contexto con el inglés en los diferentes niveles.

Están enmarcados dentro de la definición de competencia en educación la cual es concebida como el conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio afectivas y comunicativas) relacionadas entre sí para facilitar el desarrollo flexible y con sentido de una actividad en contextos nuevos y retadores. Los estándares establecidos para la enseñanza del inglés están estructurados de tal manera que lleven a los estudiantes a alcanzar un nivel determinado, así:

- ✓ Los grados primero a tercero de primaria nivel A1, principiante.
- ✓ Los grados cuarto a quinto de primaria, nivel A2.1, básico 1.
- ✓ De sexto a séptimo, nivel A2.2, básico 2.
- ✓ De octavo a noveno, nivel B1.1, Pre intermedio 1.
- ✓ Décimo a undécimo, nivel B1.2, Pre intermedio 2.

En nuestro caso nos enfocaremos en el nivel A2.1 que es el que nos compete. De esta forma, en cada grupo de grados aparece un estándar general superior, que define el nivel de desempeño en el idioma, luego se definen unos estándares específicos que corresponden a habilidades de comprensión y de producción.

La habilidad de comprensión se subdivide en habilidades de escucha y de lectura. La habilidad de producción se subdivide en habilidades de escritura y usos del lenguaje oral empleando monólogos y conversación.

Multimedia: el concepto de Multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Para algunos autores es un punto de confluencia (computador) de varias técnicas que permiten diferentes formas de presentar conocimientos o información; para otros, es toda la metodología que permite una conexión lógica de los diferentes medios disponibles para obtener y almacenar toda una variedad de información, y por último, para otros, es el logro tecnológico de la electrónica reflejado en el alto poder de los computadores de hoy. Sin embargo, la idea fundamental es la integración lógica ya sea física o conceptual de todo tipo de representación y de transmisión del conocimiento humano.

Significa la combinación de texto, gráficos, diagramas, animaciones (en 2D y 3D), sonidos, e imágenes de videos estáticas o animadas. El multimedia permite un acceso a la información mediante el estímulo de los sentidos de la vista, el tacto y el oído.

Multimedia interactiva: se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar

contenido en un orden predeterminado. Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido

Hipertexto: a diferencia de un texto lineal, la información contenida en un hipertexto se presenta de manera no secuencial, es decir, la información se organiza en forma de red, en cuyos nodos se almacena información gráfica y/o textual, de tal manera que el usuario o lector del hipertexto, tiene la posibilidad de navegar por la información a través de los nodos que conforman la red de acuerdo a sus intereses. Es decir, si un nodo en particular está conectado (encadenado), por ejemplo con otros cuatro nodos, el usuario tiene la posibilidad de ir a cualquiera de ellos, rompiendo así el orden lineal del texto plano.

Interfaz: tipo de visualización que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas y ver lista de archivos utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el mouse.

Macromedia flash: Flash se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Adobe, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y

Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Objetos virtuales de aprendizaje (OVAS): Es un medio digital que sirve de soporte para transmitir, un conocimiento. Dicho objeto puede ser un texto, una imagen, un juego, un chat, una wiki, donde medie la digitalización (generación, transmisión, procesamiento o almacenamiento de señales digitales).

Prácticas pedagógicas: Es la participación activa de maestro alumno por medio de la comunicación en ambientes de enseñanza aprendizaje donde la reflexión y participación sean factores para construir el conocimiento y desarrollo de habilidades de parte de los alumnos proponiendo soluciones a problemas reales.

Espacios pedagógicos: Se denomina espacio pedagógico a la conjunción de los aspectos físicos (la materialidad, la luz, el diseño, la ventilación, las dimensiones) con los aspectos organizacionales, funcionales y estéticos (la distribución del equipamiento, la disposición de los materiales) propios del ambiente de aprendizaje.

En la actualidad, cuando se habla de espacio educativo no sólo se está haciendo referencia a la sala de actividades de un establecimiento, sino también a todos aquellos escenarios o contextos en los que se organizan y sedan relaciones educativas .En el espacio educativo es donde se establecen relaciones que moldean las formas del ser, de

comunicarse y de ver el mundo. Según estudios, el espacio físico en buenas condiciones refuerza la sensación de bienestar y la valoración de lo que ocurre en él mismo influye en la autoestima de las personas que utilizan ese espacio. Unidad de Currículo

2.2.7 Procesos de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones como hechos, conceptos, procedimientos, valores con los cuales se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

2.3 Marco teórico

2.3.1 Constructivismo y la educación a través de un OVA.

El constructivismo en la educación actual es una de las teorías, más usadas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. El constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan

construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.¹

El enfoque constructivista lo componen varios modelos de aprendizaje, y establece que la mayor parte de lo que entiende y aprende el estudiante es construido por él mismo y que el conocimiento del mundo se hace a través de representaciones que el mismo individuo reestructura para su comprensión.

El presente trabajo se fundamenta en el constructivismo, pues la aplicación de esta teoría a los programas informáticos educativos es de las mejores. Pues se basa en que el estudiante explore, el OVA, de forma que haya más interactividad que en una herramienta conductista las cuales son muy lineales. De esta forma el estudiante es más participe de su propio conocimiento, generándose a si un mayor aprendizaje significativo.

Otro modelo que se implementa en el presente proyecto es el de las teorías de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Según Gardner la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Gardner define la inteligencia como «Un potencial biosociológico para

¹ . Sánchez Cerezo, S. y. (1996). *El enfoque Constructivista de Piaget*. Barcelona.

procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una o más culturas».²

2.3.2 Experiencias en la enseñanza del mediante el uso de las TIC.

El uso TIC en el campo, ha tenido un gran recibimiento desde mediados de los años 90, hasta la actualidad. El impacto que ha presentado el desarrollo de la tecnología en la educación ha impulsado el cambio de estrategias metodológicas, las cuales han facilitado una mayor aprehensión del conocimiento por parte de los estudiantes, y han dinamizado el proceso de enseñanza del docente.

Estudios desarrollados (1997), por parte de la Open University (Inglaterra)³ se analizó como a través del diseño e implementación de paquetes tutoriales interactivos, simulaciones virtuales, y paquetes multimedia, el proceso de evaluación debe desarrollarse de acuerdo al contexto del estudiante y sus procesos de aprendizaje, y en el caso del maestro el tipo de metodología o de las herramientas que éste implementó; es por lo tanto importante a través de estas herramientas virtuales observar el proceso de aprendizaje que ha tenido el estudiante más no los resultados de lo aprendido como a menudo se califica en el aula de clase.

² Gardner, Howard. (1999) "Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century." Basic Books.

³ E. SCANLON, et al. Learning with computers: experiences of Evaluation. Inglaterra: Elsevier Science Ltd, 1997. 14 p.

Debido a contexto sociocultural en que vivimos, el dominio de una lengua extranjera se convierte en un componente básico en la formación de los alumnos, abriéndose perspectivas laborales, acercamiento a las nuevas tecnologías, conocimiento de otras culturas, así como el establecimiento de nuevos canales de formación e información. La enseñanza del inglés en la básica primaria se centra en aspectos tan diversos como:

- ✓ Desarrollo de destrezas cognitivas y motrices; se fomenta la atención, memoria, expresión corporal, orientación espacial...
- ✓ Establecimiento de rutinas, a través de un esquema similar en el desarrollo de los temas.
- ✓ Temas transversales; se contempla el desarrollo integral de la persona, por lo que no se descuidan los aspectos del desarrollo personal y social como:
 - Educación para la paz: motivando el interés por una lengua extranjera, aprendiendo sobre distintas culturas y sobre el respeto a los demás.
 - Educación moral y cívica: determinando qué es un comportamiento correcto en el aula, en el orden de los juegos que se lleven a cabo, en el respeto al turno de palabra, en la colaboración en actividades grupales...
 - Educación para la salud y el medio ambiente: aprendiendo a valorar la naturaleza, la necesidad de una alimentación sana y

equilibrada por medio del estudio de distintos bloques temáticos de vocabulario.

- La utilización de un Objeto virtual de aprendizaje, es ideal para cumplir con los objetivos y temas mencionados.

Los estudiantes aprenden de formas diferentes, algunos son más visuales, otros más verbales, o más auditivos, se puede ser más quinesésico, o tener mayor comprensión del lógica. Por lo anterior el OVA debe incluir contenidos para desarrollar los diversos tipos de inteligencia o las distintas formas de aprender.

Un estudiante que es más visual, puede aprender mejor con imágenes y mapas conceptuales o mentales, mientras que otro que sea más auditivo, podría aprender mejor con sonidos. Un o una estudiante que posea mayor capacidad de inteligencia intrapersonal, le sería ideal usar los diálogos contenidos en el OVA, para que los practique con los demás compañeros o compañeras de clase.

2.4 Marco legal

La Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo 27 dice:” El Estado garantiza la libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.” Significando con esto que cualquier colombiano tiene el derecho de mejorar su nivel educativo, éste contribuye en la cualificación para alcanzar un mejor nivel de vida.

En el artículo 67 de la Constitución Nacional dice de manera expresa: "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura..."

Según este artículo el Estado facilita el acceso al conocimiento científico y a la investigación, permitiendo de esta manera que cualquier colombiano pueda adelantar proyectos de investigación.

En el artículo 70 de la Constitución Nacional dice: "El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad Nacional..."

Se debe entender que el estado debe garantizar a todo colombiano la posibilidad de profesionalizarse en todos los campos del conocimiento para crecer en su nivel cultural, científico y mejorar su calidad de vida.

En el artículo 20 de la Ley General de educación, Ley 115 de 1994, en su literal a dice: "Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la

vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo”.

Aquí se ratifica lo que la Constitución Nacional señala en sus artículos 67 y 70. La Ley general de educación en su artículo 21, en su literal m dice:” La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera” Corresponde a las Instituciones educativas desarrollar en sus estudiantes la competencia lingüística en cuanto a una segunda lengua, que para nuestro caso es el inglés, como uno de los objetivos básicos en el ciclo de primaria en concordancia con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

La ley General de educación en su artículo 22, literal l señala:” La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera.” Es un objetivo específico de la educación básica en el ciclo de secundaria como complemento al trabajo desarrollado con los estudiantes en la básica primaria. La Ley general de Educación en su artículo 23 numeral 7 señala: Áreas Obligatorias:” Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros”. Establece las Áreas obligatorias y fundamentales para el logro de los objetivos de la Educación Básica.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

Ésta se define como el estudio de una situación que requiere ser mejorada a través de una constante reflexión. El objetivo fundamental de la investigación acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos. A partir de ésta, el investigador adquiere herramientas que le ayudan a generar soluciones concretas desde la misma práctica. Desde esta perspectiva; la investigación acción en la educación; fuera de ser un proceso técnico, con objetivos previamente definidos; refiere a un proceso que se fortalece y crece en el camino.

Los objetivos nacen de la realidad vivenciada por el docente con sus estudiantes; permitiéndole empaparse de las necesidades reales de los mismos. Dicha realidad, genera unas inquietudes que conllevan a una necesaria auto-evaluación y una constante reflexión sobre la práctica realizada.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población.

La población se caracteriza por ser estudiantes del grado primero, de edades comprendidas entre 7 a 9 años, niños y niñas de estrato socioeconómico bajo.

3.2.2 Muestra.

La muestra del estudio estuvo conformada por 21 niños, los cuales se encuentran en una edad promedio de 7 a 9 años. La comunidad en la que se ubican estos niños y niñas puede considerarse de clase baja.

3.3 Instrumentos

Para el desarrollo de este proyecto se utilizó una encuesta de actitudes hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el idioma inglés (ver anexo1), con el que se evaluaron sus actitudes hacia él. Este último instrumento fue diseñado especialmente para ser utilizado en la presente investigación.

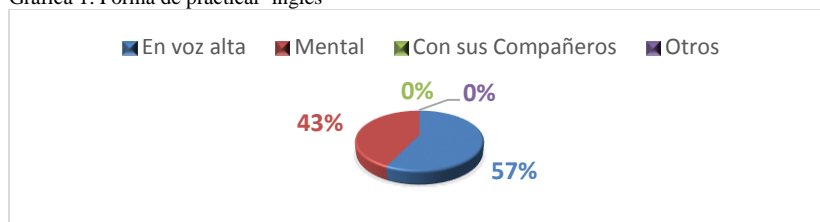
3.4 Análisis de resultados

Tabla 1. Forma de practicar inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	En voz alta	57%
2	Mental	43%
3	Con sus compañeros	0%
4	Otros	0%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 1. Forma de practicar inglés



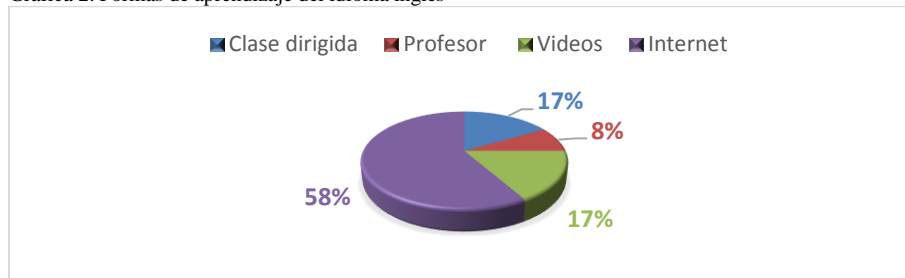
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 2. Formas de aprendizaje del idioma inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Clase dirigida	17%
2	Profesor	8%
3	Videos	17%
4	Internet	58%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 2. Formas de aprendizaje del idioma inglés



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 3. Intensidad horaria en la práctica de inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Una vez	19%
2	Dos veces	9%
3	De vez en cuando	19%
4	Todos Los Días	48%
5	No tiene tiempo	5%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 3. Intensidad horaria en la práctica de inglés



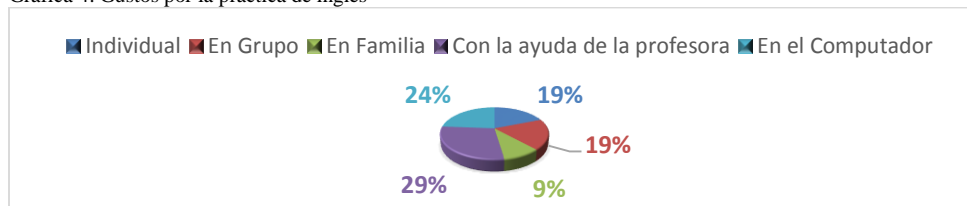
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 4. Gustos por la práctica de inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Individual	24%
2	En Grupo	19%
3	En Familia	9%
4	Con la ayuda de la profesora	29%
5	En el Computador	24%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 4. Gustos por la práctica de inglés



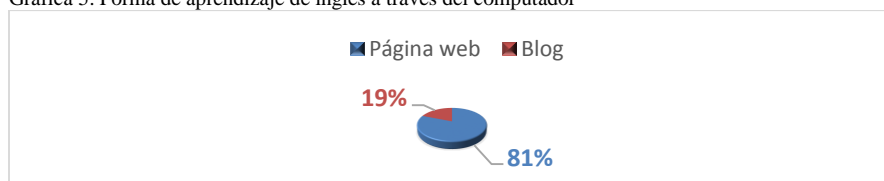
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 5. Forma de aprendizaje de inglés a través del computador

Nro.	Preguntas	Total
1	Página web	81%
2	Blog	19%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 5. Forma de aprendizaje de inglés a través del computador



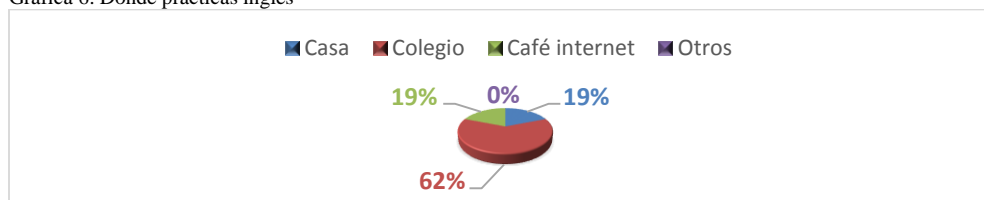
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 6. Donde prácticas inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Casa	19%
2	Colegio	62%
3	Café internet	19%
4	Otros	0

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 6. Donde prácticas inglés



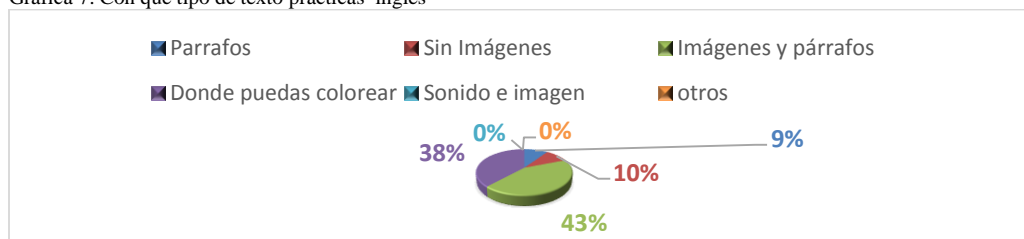
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 7. Con que tipo de texto prácticas inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Párrafos	9%
2	Sin Imágenes	10%
3	Imágenes y párrafos	43%
4	Donde puedas colorear	38%
5	Sonido e imagen	0
6	otros	0

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 7. Con que tipo de texto prácticas inglés



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 8. Textos preferidos en tus prácticas de inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Diálogos	54%
2	Novelas	14%
3	Historias	18%
4	Trabalenguas	14%
5	Otros.	0

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 8. Textos preferidos en tus prácticas de inglés



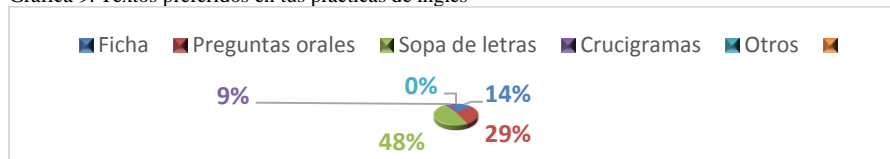
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 9. Cómo le gusta realizar sus prácticas de inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Ficha	9%
2	Preguntas orales	29%
3	Sopa de letras	48%
4	Crucigramas	14%
5	Otros	0

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 9. Textos preferidos en tus prácticas de inglés



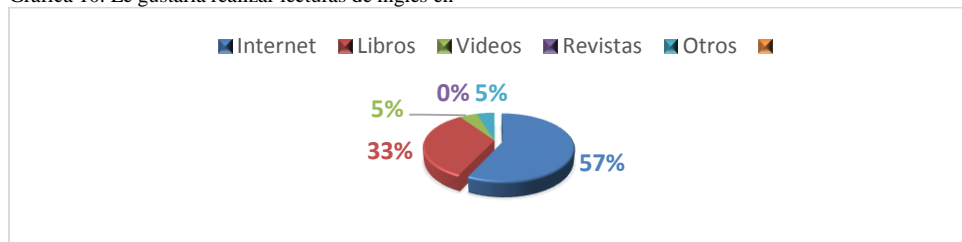
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Tabla 10. Le gustaría realizar lecturas de inglés en

Nro.	Preguntas	Total
1	Internet	57%
2	Libros	33%
3	Videos	5%
4	Revistas	0%
5	Otros	5%

Fuente. Autores del proyecto (2015)

Gráfica 10. Le gustaría realizar lecturas de inglés en



Fuente. Autores del proyecto (2015)

3.5 Diagnóstico

A continuación se muestran los resultados de la aplicación de las encuestas en el proceso de implementación de las sesiones de video como herramienta de apoyo para el desarrollo de la habilidad de listening,

De acuerdo a los resultados encontrados en las encuestas, realizadas a los estudiantes de 6° de la institución educativa seleccionada, podemos evidenciar que, las técnicas tradicionales de enseñanza empleadas por el docente, no son lo suficientemente motivantes y efectivas para el aprendizaje de los alumnos y alumnas. Se puede apreciar que prefieren recursos digitales para aprender inglés, la motivación que generaría un OVA para el área de inglés tendría cambios positivos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Capítulo 4. Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Jugando y aprendiendo con las TIC.

4.2 Descripción

Desarrollar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y generar aprendizaje significativo en los estudiantes de grado sexto de primaria bachillerato de la Institución Educativa Rafael Núñez

4.3 Justificación

La importancia de la lectura en inglés como lengua extranjera ha sido ampliamente divulgada. Ésta sirve como elemento vinculante entre los conocimientos y el aprendiz, permitiéndole adquirir competencias lingüísticas y ampliar su bagaje cultural mediante su práctica asidua.

En tal sentido, la relevancia de la presente investigación radica, precisamente, en el estudio de la lectura de manera extensiva para tratar de elevar los niveles de comprensión crítica y la actitud de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, el cual ha sido un tema poco estudiado, por lo que los resultados de esta investigación son de interés para la comunidad académica en general.

4.4 Objetivo

- ✓ Desarrollar en las estudiantes un interés hacia la lengua extranjera en este caso Inglés mediante recursos didácticos tales como los diccionarios, flash cards, guías, software.

4.5 Estrategias y actividades

4.5.1 Estrategias.

A continuación se describen algunas actividades prácticas que se trabajarán con los niños y docentes diariamente para mejorar su proceso aprendizaje:

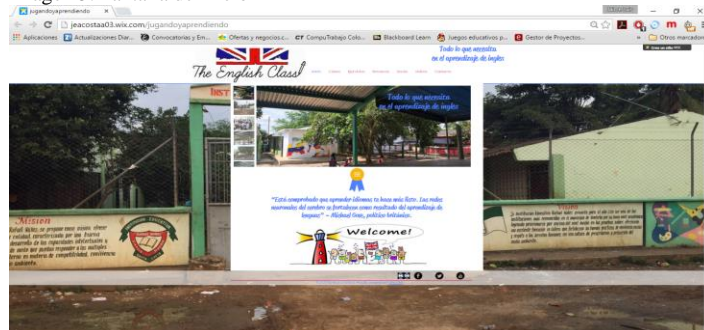
- ✓ Capacitar a los docentes del área de humanidades, acerca de la implementación de las TIC (manejo de los recursos de la web 2.0), en su quehacer pedagógico.
- ✓ Establecer estrategias para la implementación de las TIC, para estimular la creatividad, fortalecer la confianza de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, mediante el uso de la web 2.0.
- ✓ Implementar el uso de software educativo para el aprendizaje del inglés en los grados seis y siete

- ✓ Introducción de los recursos web 2.0 (videos, audios, blog, páginas web, software educativos, OVAS) dentro del contenido educativo de la planeación de inglés del grado 6°
- ✓ Implementación y práctica diaria con los recursos previamente mencionados que constó de lunes a viernes, por dos horas semanales con los estudiantes de la institución educativa.
- ✓ Se llevara un registro semanal, donde se anotaran los efectos observados, actitudes, reacciones, entre otros factores para cerciorase de que los recursos estaban creando un cambio ya sea positivo o negativo para así verificar si se tenía que cambiar de estrategia o de recursos para lograr la meta propuesta.
- ✓ Se analizarán los datos obtenidos mediante las evaluaciones de los recursos web 2.0 y calificaciones de los estudiantes, enfocándose en las competencias de inglés de grado 6o de éstos, si aumentó, disminuyó, mejoró, empeoró y lo más importante, conocer si realmente los recursos web 2.0 están logrando el objetivo deseado de esta investigación.
- ✓ Se aplicara metodología combinada (libros y recursos web 2.0).

- ✓ Se introducirá práctica de pronunciación en el aula por medio de la observación y escucha de videos y refuerzo mediante diálogo entre estudiantes.
- ✓ Introducción de uso de blog, software educativo y OVAS de la institución educativa para enseñar reglas de fonética.
- ✓ Se desarrollaran tareas alojadas en software educativo elegido por el docente según el tema de la clase (Actividades de: escritura, ejercicios, pruebas).
- ✓ Se hará observación y monitoreo de desarrollo de proyecto.
- ✓ Se realizará una evaluación permanente de los estudiantes.
- ✓ Se tabularan y analizaran los datos sobre el rendimiento de los estudiantes.
- ✓ Se evaluará la efectividad del aprendizaje con el software educativo utilizado, al finalizar cada actividad.

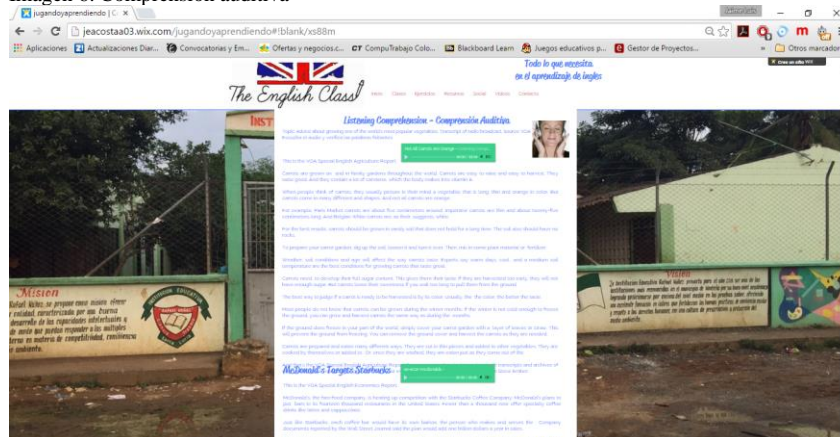
4.6 Contenidos

Imagen 5. Pantalla de Inicio



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 6. Comprensión auditiva



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 7. Recursos de aprendizaje



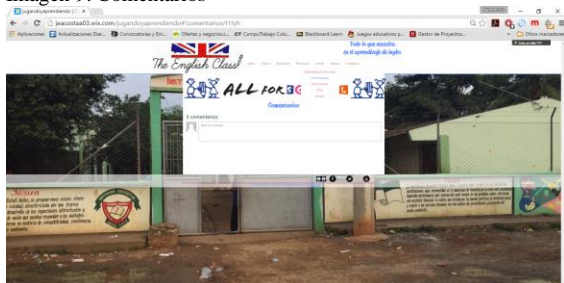
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 8. Galería de fotos



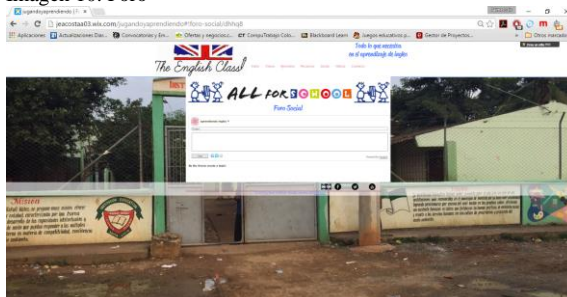
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 9. Comentarios



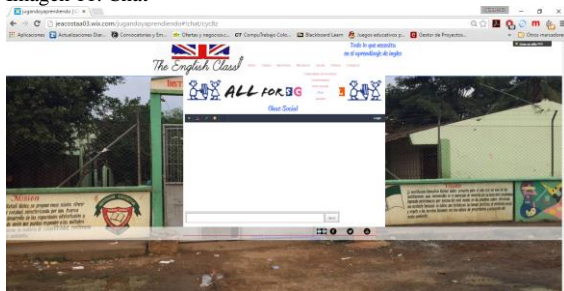
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 10. Foro



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Imagen 11. Chat



Fuente. Autores del proyecto (2015)

4.7 Personas responsables

Dalida Rosa Rivero Guzmán

Oscar Luis González Galindo

Jorge Eliecer Acosta Arias

4.8 Beneficiarios

Alumnos y alumnas grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez

4.9 Recursos.

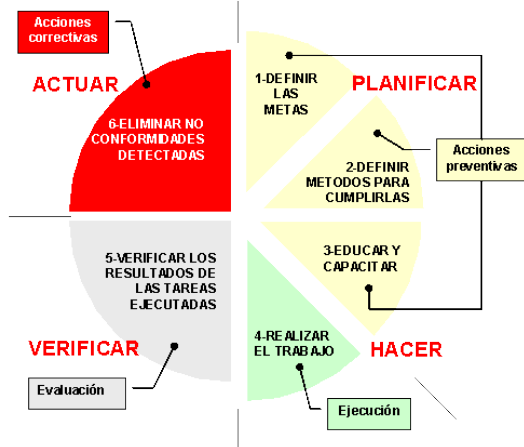
RECURSOS		FUNCION
Tecnológicos	Wix	Sitio web donde se desarrolló la Web
	YouTube	Gestor de videos
	Google Drive	Herramienta que se utilizó para crear las encuestas
	Adobe Flash	Este software permite crear actividades y programarlas, las cuales pueden ser subidas a Wix
	PC, portátiles e Internet	Se utilizaron equipos de escritorio y portátiles para el desarrollo del producto y el acceso a internet
Humanos	Alumnos	Los alumnos de grado primero de la Institución Educativa Rafael Núñez se utilizaron como población estudio para el desarrollo del sitio Web
	Docentes, grupo diseño	Quienes apoyaron en el desarrollo del sitio Web

4.10 Evaluación y seguimiento.

4.10.1 El ciclo PHVA planear-hacer-verificar-actuar.

La utilización continua del PHVA nos brinda una solución que realmente nos permite mantener la competitividad de nuestros productos y servicios, mejorar la calidad, reduce los costos, mejora la productividad, reduce los precios, aumenta la participación de mercado, supervivencia de la empresa, provee nuevos puestos de trabajo, aumenta la rentabilidad de la empresa.

Imagen 12. Ciclo PHVA



Fuente <http://www.blog-top.com/el-ciclo-phva-planear-hacer-verificar-actuar/>

4.10.1.1 Planear.

Es establecer los objetivos y procesos necesarios para conseguir resultados de acuerdo con los requisitos del cliente y las políticas de la organización.

- Identificar servicios
- Identificar clientes.
- Identificar requerimientos de los clientes
- Trasladar los requerimientos del cliente a especificaciones
- Identificar los pasos claves del proceso (diagrama de flujo)
- Identificar y seleccionar los parámetros de medición
- Determinar la capacidad del proceso
- Identificar con quien compararse (benchmarks)

4.10.1.2 Hacer.

- Implementación de los procesos.
- Identificar oportunidades de mejora
- Desarrollo del plan piloto
- Implementar las mejoras

4.10.1.3 Verificar.

Realizar el seguimiento y medir los procesos y los productos contra las políticas, los objetivos y los requisitos del producto e informar sobre los resultados. Evaluar la efectividad (

4.10.1.4 Actuar.

Tomar acciones para mejorar continuamente el desarrollo de los procesos. Institucionalizar la mejora y-o volver al paso de Hacer.

Capítulo 5. Conclusiones

5.1 Conclusiones

La investigación realizada en este proyecto lleva a concluir que: Los recursos web 2.0 al ser implementados en el aula de clases en conjunto con una metodología de enseñanza constructivista, en el aprendizaje de inglés, aumenta el interés de los estudiantes por este, al involucrar a éstos más en las actividades y al haber tenido la opción de practicar más fuera del salón de clases por medio de dispositivos electrónicos con los que tuvieran acceso a la página web, software educativos y otras herramientas interactivas diseñadas específicamente para el aprendizaje del inglés. Consecuentemente la implementación de los recursos web 2.0 fue motivante para los estudiantes y realmente les ha ayudado a mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Los estudiantes consideraron que es acertado el aprendizaje del inglés mediante el uso de las TIC, ya que ésta, se encuentra evolucionando continuamente, cada vez es más accesible, entretenida y la mayoría de los estudiantes que participaron en el proyecto les encanta de utilizarla tanto para sus actividades educativas así como de entretenimiento.

Además, los software educativos, facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en los estudiantes, ya que permiten un diálogo y un intercambio de información entre el aprendizaje y éstos. Así mismo, Individualizan el trabajo, se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante. Así mismo, Las actividades lúdicas en el aula de clase, captan

la atención de los estudiantes cobrando una importancia vital en el aspecto motivacional del proceso cognitivo del estudiante.

Este proyecto es fácil de implementar puesto que necesita poco presupuesto, ya que en la web 2.0 existen muchas herramientas tecnológicas didácticas elaboradas específicamente para la enseñanza del inglés. Por lo tanto, se le puede dar continuidad a este proyecto, siguiendo el mismo procedimiento utilizando las mismas herramientas de aprendizaje e investigación por 3 cursos más para así realmente considerar su eficacia.

Finalmente, ya se había mencionado en el fundamento teórico, los estudiantes necesitan de práctica constante para aprender de manera exitosa el idioma inglés. Mientras el estudiante este en contacto con éste, ya sea de manera presencial en un salón de clases bajo la supervisión de un docente o por medio del uso de la tecnología, entonces, el estudiante podrá familiarizarse y adentrarse más rápidamente en el ámbito y contexto del idioma. Cumpliendo esto, es más fácil obtener resultados satisfactorios de los estudiantes y que así vayan reforzando las cuatro habilidades del inglés (Listening, Speaking, Grammar y Reading).

5.2 Recomendaciones

Usar herramientas tecnológicas que permitan fortalecer el aprendizaje del inglés. Los objetivos, requerimientos, así como las normas y costumbres que se vayan desarrollando son importantes porque pueden desarrollarse logros significativos.

Es recomendable hacer extensiva la aplicación de este proyecto a todos los miembros de la comunidad, y también a otras comunidades o grupos educativos para promover tópicos de comunicación que estimulen el interés por las actividades y los problemas de los demás, así como el intercambio de ideas, el desarrollo de soluciones y el trabajo cooperativo.

Es necesario que se generen espacios pedagógicos adecuados en el que cada miembro se sienta cómodo para una mejor asimilación de la actividad realizada es bueno promover la reflexión sobre el uso futuro de lo que cada estudiante que está aprendiendo, estimulando el interés la aplicación de las TIC.

Emplear herramientas tecnológicas que potencien la comunicación y que sean de uso fácil, para la construcción del conocimiento, procurando que la comunicación y las actividades no se desvíen de los objetivos, y que todos los miembros contribuyan con sus conocimientos y experiencia previos.

Lista de referencias

ANDERSON, A., & LYNCH, T. (1988). *Listening*. LONDON: Oxford University Press.

AUSUBEL, D., NOVAK, J., & HANESIAN, H. (2003). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo* (p. 627). MEXICO: Trillas.

Clavijo, Quintana, & quintero. (2011). *Una experiencia de formación inicial de docentes de inglés para la inclusión de las TIC en la enseñanza de lenguas: nuevos retos y posibilidades para la escuela*. BOGOTA: Bogotá: Universidad Distrital.

BROWN, D. (2001). *Teaching by principles. An interactive approach to language pedagogy* (2nd Ed.). USA, Longman.

Garcia, R., & Deyoe, R. (1972). *Como Ayudar a Su Hijo a Aprender a Leer Ingles Como Segunda Lengua. (HowCan I Help My Child Learn to Read English as a Second Language.)*. International Reading Association.

Anexos

Anexo 1. Encuesta

11. Forma de practicar inglés

Nro.	Preguntas	
1	En voz alta	
2	Mental	
3	Con sus compañeros	
4	Otros	

12. Formas de aprendizaje del idioma inglés

Nro.	Preguntas	
1	Clase dirigida	
2	Profesor	
3	Videos	
4	Internet	

13. Intensidad horaria en la práctica de inglés

Nro.	Preguntas	
1	Una vez	
2	Dos veces	
3	De vez en cuando	
4	Todos Los Días	
5	No tiene tiempo	

14. Gustos por la práctica de inglés

Nro.	Preguntas	
1	Individual	
2	En Grupo	
3	En Familia	
4	Con la ayuda de la profesora	
5	En el Computador	

15. Forma de aprendizaje de inglés a través del computador

Nro.	Preguntas	
1	Página web	
2	Blog	

16. Donde prácticas inglés

Nro.	Preguntas	
1	Casa	
2	Colegio	
3	Café internet	
4	Otros	

17. Con que tipo de texto prácticas inglés

Nro.	Preguntas	
1	Párrafos	
2	Sin Imágenes	
3	Imágenes y párrafos	
4	Donde puedas colorear	
5	Sonido e imagen	
6	otros	

18. Textos preferidos en tus prácticas de inglés

Nro.	Preguntas	
1	Diálogos	
2	Novelas	
3	Historias	
4	Trabalenguas	
5	Otros.	

19. Cómo le gusta realizar sus prácticas de inglés

Nro.	Preguntas	Total
1	Ficha	
2	Preguntas orales	
3	Sopa de letras	
4	Crucigramas	
5	Otros	

Tabla 20. Le gustaría realizar lecturas de inglés en

Nro.	Preguntas	Total
1	Internet	
2	Libros	
3	Videos	
4	Revistas	
5	Otros	

Anexo 2. Evidencia fotográfica



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Anexo 3. Evidencia Fotográfica



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Anexo 4. Evidencia Fotográfica



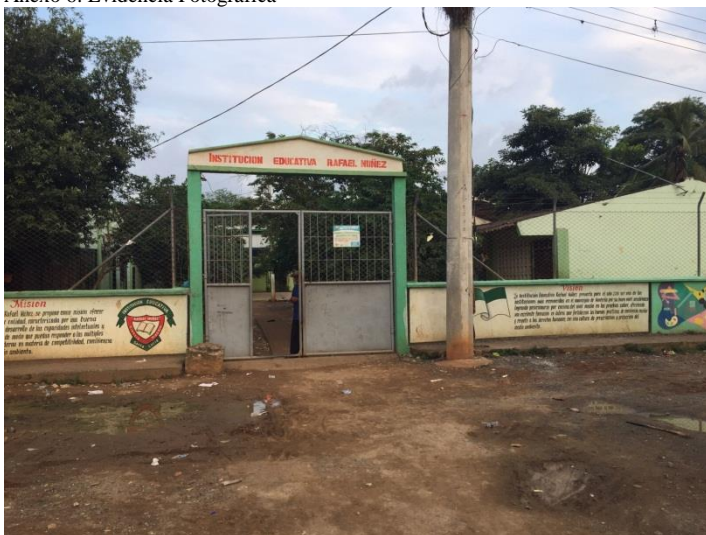
Fuente. Autores del proyecto (2015)

Anexo 5. Evidencia Fotográfica



Fuente. Autores del proyecto (2015)

Anexo 6. Evidencia Fotográfica



Fuente. Autores del proyecto (2015)